

# Análise da escritura “A bicharada novidadeira”, contada por Chico dos Bonecos

*Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa\**

*Ana Ribeiro Grossi Araújo\*\**

## Resumo

Buscamos, neste artigo, fazer uma leitura sistematizada das propostas teóricas brincantes colocadas pelo texto “A bicharada novidadeira”, história escrita no livro intitulado *Muitos dedos*: enredos, de autoria de Francisco Marques (Chico dos Bonecos), um educador e artista mineiro. Obedecendo às sugestões teóricas da história, detemos nosso olhar sobre a história como jogo de que participam narrador e público (ou ouvinte, ou leitor), ou como resposta mítico-oracular ao sentir intrigante do mundo, ou ainda como enigma cuja resposta pertence aos iniciados na língua secreta, palavra poética. Procuramos ter sempre em vista, nesta análise, a complexa relação entre narrador e espectadores, mediada por suportes como o CD e o livro ou imediata na contação da história ao vivo.

**Palavras-chave:** Chico dos Bonecos; Brinquedo; Mito; Contação de história; Performance.

---

\* Professora adjunta de Língua e Literatura Grega na Faculdade de Letras da UFMG; doutora em Lingüística e Língua Portuguesa pela Unesp; orientadora do Projeto Contos de Mitologia, do Programa Letras e Textos em Ação.

\*\* Graduanda em Letras pela UFMG; bolsista de Extensão do Projeto Contos de Mitologia, do Programa Letras e Textos em Ação.

Buscamos trabalhar neste artigo uma questão metalingüística<sup>1</sup> colocada pelo texto “A bicharada novidadeira”, história escrita no livro intitulado *Muitos dedos*: enredos, de autoria de Francisco Marques (Chico dos Bonecos), um educador e artista mineiro (MARQUES, 2005). Já de início, a obra citada apresenta um subtítulo interessante: **um rio de palavras deságua num mar de brinquedos**. Veremos ao longo de nossa análise que esse subtítulo traz consigo uma proposta teórica da obra, a saber, a linearidade da escrita (pelo autor nomeada “rio”) que se joga (deságua) na amplidão e profundidade (mar) de objetos manipuláveis e divertidos (brinquedos).

Tivemos oportunidade de assistir à história como espetáculo e, posteriormente, lê-la e ouvi-la em CD: três experiências muito distintas da recepção de um mesmo texto – a primeira, passando pela performance enquanto presença física do artista; a segunda, pela leitura silenciosa de um texto escrito, que reduz a presença do narrador à estruturação da língua em um discurso próprio; e a terceira, através da mediatização do CD, que preserva a voz mas não a presença do corpo no espaço. A multiplicidade de *media* através dos quais Chico dos Bonecos se propõe a apresentar seu trabalho artístico justifica um estudo mais aprofundado a esse respeito, uma vez que cada um deles tem suas implicações na forma da obra artística, que nas palavras de Zumthor (2005, p. 142) é “[...] aquilo que é poeticamente comunicado, aqui e agora: texto, sonoridades, ritmos, elementos visuais e situacionais. O termo abarca a totalidade dos fatores da performance, fatores que produzem juntos um sentido global, que também não é redutível à adição de sentidos particulares”.

Uma vez que cada um dos *media* utilizados por Chico dos Bonecos define possibilidades (e impossibilidades) quanto à estruturação sonora, rítmica, visual

---

<sup>1</sup> Entendemos, aqui, o termo “metalingüística” como tudo aquilo que muda do âmbito da linguagem oral ou escrita para o âmbito do fazer, no caso de Marques, do brincar com objetos não circunscritos à fala, mas entre os quais a palavra tem lugar importante. Entendemos ainda, na esteira de Barthes (2004, p. 276), que “todo texto é um tecido novo de citações passadas. Passam para o texto, redistribuídos nele, trechos de códigos, fórmulas, modelos rítmicos, fragmentos de linguagens sociais etc., pois há sempre linguagem antes do texto e em torno dele”. Assim, tudo o que é produzido pelo gesto, pela demarcação de espaços imaginários, por objetos, tudo que é alheio ao lingüístico, mas que produz significado narrativo, é para nós texto. Assim, a intertextualidade materializa-se tanto no diálogo intra- e intertextual quanto na performance brincante.

e situacional, cada registro em um novo *medium* pode ser visto como uma obra diferenciada das outras. Entretanto, diante da proposta de ocuparmo-nos preferencialmente do texto escrito, da história que define para o leitor o que é uma história, acreditamos que a visão conjunta e eventualmente comparativa das três experiências de leitura seria possível e frutífera. Vale ressaltar o comentário inicial ao subtítulo, lembrando que Marques se coloca como um autor que entende ser sua obra um produto que passa da linearidade da escritura para a possibilidade do conjunto de *media*.

A narração,<sup>2</sup> repleta de metalinguagem, nos termos da literatura, ou, na linguagem do teatro, estruturada sobre o procedimento da *mise en abyme*,<sup>3</sup> principia "apresentando" a história (doravante denominada também narrativa), como segue:

Vou apresentar para vocês um brinquedo invisível. ("Ai ai ai. Tanto brinquedo visível e ele vai apresentar logo o invisível?") Ou seja: vou contar uma história – sendo uma história, cada um imagina a paisagem, os objetos de cena, os barulhos, as personagens.

E tem mais: dentro dessa história existe um outro brinquedo invisível escondido. ("Que coisa complicada! O brinquedo é invisível e ainda está escondido?") Nós vamos decifrar essa charada lá no final – se é que existe um final pra tudo isso que vem por aí.

Respirando profundamente... E boa imagem, quer dizer, boa viagem! (MARQUES, 2005, p. 27)

Eis aí uma primorosa definição de história: um brinquedo. Isto vem desde os gregos antigos: a história pode constituir-se como um brinquedo, um *paidiá*.<sup>4</sup> Ainda em *mise en abyme*, há de se notar que Marques tem para com o brinquedo de letras visíveis, sua história escrita, um tratamento de história contada oralmente. O que Marques faz, portanto, nada mais é que um *paidiá*, um jogo de palavra onde o visível é tomado pelo invisível. Dessa forma o narrador

---

<sup>2</sup> Diante da multiplicidade de sentidos que ora diferenciam, ora aproximam o conceito de narração e o de narrativa na teoria da literatura, adotamos os dois termos como diferenciais nos seguintes sentidos: "narração", contação da história, toda construção discursiva que parte do narrador; "narrativa", a história, o enredo com tudo que o constitui, dela excetuando-se as interferências reflexivas do narrador/contador.

<sup>3</sup> "A *mise en abyme* compreende todo espelho que reflete o conjunto da narrativa por reduplicação simples, repetida e ou especiosa [...] 'Certos textos contemporâneos tentam usar o procedimento do *mise en abyme* em sua própria prática de escritura e ao fazer de sua problemática de criação e de enunciação o centro de suas preocupações e de seus enunciados'. [...] A auto-representação [...] é um caso particular de *mise en abyme*; ela é um 'daqueles efeitos de espelhos pelos quais o texto cita, se cita, põe-se em movimento'." (PAVIS, 1999, p. 245, citando DERRIDA).

<sup>4</sup> Realçamos a possibilidade de tratar a história como um *paidiá*, isto é, um passatempo, um divertimento – sentido dado ao termo por Platão em Leis, 656 a-c. (1997, p. 104) –, uma "charada", nas palavras de Marques (2005, p. 27). Ainda assim, insistimos em uma certa seriedade da brincadeira.

materializa e ao mesmo tempo desmaterializa a sua história, tratando-a como um “brinquedo invisível” do qual ele entra e sai quando bem entende. Sua estratégia permite criar espaços e fronteiras imaginários, que podem ser ultrapassáveis ou intransponíveis. O que interessa é o movimento entre as palavras que conceituam as coisas.

O brinquedo invisível, a história contada oralmente, numa estrutura de repetição e encaixe como a das bonecas russas,<sup>5</sup> carrega em si um segundo brinquedo invisível, o que Chico dos Bonecos chama de uma “charada” para se decifrar “lá no final”: decifrado o primeiro “brinquedo invisível”, a história mesma, há outro “brinquedo invisível” a ser encontrado. Proposto o desafio, ouvir a história caracteriza-se efetivamente como um *pai-diá*, um jogo. Ora, toda provocação é um forte atrativo para a atenção: ainda que não houvesse um ânimo favorável inicial para ouvir a história, já no primeiro momento o ouvinte é convidado a participar da brincadeira, a jogar, e ouvir a narração é parte do jogo maior, cuja estrutura é semelhante à de um enigma. Na teoria de Agamben, de forma complexa, discutem-se o mito, o ritual e a brincadeira como formas de aproximação do sagrado que de modo algum têm caráter leviano. Para o autor, todas essas formas têm seriedade (AGAMBEN, 2005, p. 100). Tomando como pressuposto a teoria do filósofo, podemos dizer que há um diálogo entre essas formas de expressão. Considerar ou não o mito como enigma (VIEGAS, 1994, p. 95) é caso para um outro debate; afirmamos, contudo, que mito e enigma são, no mínimo, formas complementares: “se o mito é uma forma que reproduz a **resposta**, a adivinha é a forma que mostra a **pergunta**. O mito é uma resposta que contém uma questão prévia; a adivinha é uma pergunta que pede uma resposta” (JOLLES, 1976, p. 111).

O enigma,<sup>6</sup> fortemente presente na literatura grega da Antigüidade, permanece como estratégia textual da literatura ocidental. Jogo de palavras, o enigma está aberto, ao mesmo tempo, à análise do personagem e à do leitor/ouvinte/espectador, sob a orientação de um narrador, todos eles jogadores de um mesmo jogo que levará à resposta, o mito.

O jogo entre narrador, leitor/ouvinte/espectador e personagens instaura-se através de algumas estratégias: “Estabelece-se uma reciprocidade de relações entre o intérprete, o texto, o ouvinte, o que provoca, no jogo comum, a interação de cada um desses três elementos com os outros dois” (ZUMTHOR, 2005, p. 93).

<sup>5</sup> São as famosas *babouschkas*, “vovozinhas” ou “mulherzinhas” em russo. O brinquedo japonês, introduzido na Rússia no século XIX pelo pintor russo Sergej Maljutin, é uma materialização do *mise en abyme*, que por sua vez, dentro do nosso jogo, é uma materialização do processo de busca da origem mítica das coisas. Para mais detalhes sobre as *babouschkas*, cf. <<http://www.biocrawler.com/encyclopedia/Baboushka>

<sup>6</sup> Cumpre notar que a palavra “enigma” (do grego *ainigma*) significa “palavra obscura, equívoco, oráculo” (LIDDEL-SCOTT, 1968, p. 39).

No início da narração, citada anteriormente (MARQUES, 2005, p. 27), a primeira estratégia do jogo já está presente: o narrador dialoga com um espectador imaginário (que fala visualmente de dentro dos parênteses), invisível, que intervém em seu raciocínio; essa estratégia é exemplar, oferecendo e regulamentando claramente para a platéia seu âmbito de participação no espetáculo. Além de a criação de um "personagem-platéia-imaginário" conferir dinamismo ao texto narrado com um outro texto que se apresenta, ela interrompe a linearidade espraiando a palavra em diálogo, contraposição ao que seria, potencialmente, um monólogo do narrador. O mecanismo utilizado reafirma que o brinquedo visível, texto escrito, é também um brinquedo invisível, texto ouvido, com possibilidade de inúmeros personagens invisíveis.<sup>7</sup>

Terminado o convite à participação da platéia, inicia-se a história propriamente dita, e, inserido no contexto do jogo (ou da charada, ou do enigma), o início da história (narrativa) é marcado pela explicitação do imergir do narrador e dos espectadores nela própria, criando-se aí uma rede de metáforas que a define: "Respirando profundamente... E boa imagem, quer dizer, boa viagem!" (MARQUES, 2005, p. 27).

Ao longo da história, o narrador visível cede espaço ao leitor invisível que volta a emergir, ainda que sua presença seja restrita, na forma visível/escrita do texto no interior dos parênteses. O leitor invisível (submerso) faz-se presença visível, construindo um segundo texto sobre aquele anterior e tornando-se também ele um narrador, produtor de texto. Em outras palavras, o narrador que se criou sai momentaneamente do universo submarino, do tempo e do espaço presentes no enunciado, para respirar o ar de um tempo e espaço presentes apenas na enunciação, tempo e espaço materiais, visíveis, externos à narrativa, mas que se relacionam com a materialidade fictícia desta, ou seja, com sua invisibilidade, na concretude de um brinquedo para ouvir. Pretendemos analisar esses momentos de "respiração": o que permanece nas "águas" da narrativa linear (rio) e o que vem de fora (deságüe no mar); o que esses momentos contêm de elo, de continuidade com a história, e o que eles contêm de ruptura; quais as funções e os significados dessas rupturas na narração.

Voltando à rede de metáforas que, no final do que chamaríamos de introdução (MARQUES, 2005, p. 27), constrói a definição da história, analisemos as três materializações então propostas pelo narrador. Com a frase "Respirando profundamente...", ele propõe um mergulho, uma mudança de ambiente, e

---

<sup>7</sup> Retomando Barthes, cabe comentar aqui a multiplicidade de agentes do jogo de significantes, jogo responsável pela produtividade do texto, em que "o escrevedor e o leitor comecem a jogar com o significante, seja (em se tratando do autor) produzindo sem cessar 'jogos de palavras', seja (em se tratando do leitor) inventando sentidos lúdicos, mesmo que o autor do texto não os tenha previsto e mesmo que fosse historicamente impossível prevê-los" (BARTHES, 2004, p. 271). O leitor/narrador manifesto entre parênteses no texto de Marques (2005) é "jogador" exemplar, amostra entre um conjunto de possíveis leitores/ouvintes/espectadores.

deseja ao público uma “boa imagem”, corrigida logo por “boa viagem”, correção que, sem sair do âmbito do simbólico, não acarreta substituição de uma expressão pela outra mas justa-(e até sobre)-posição das duas idéias: uma boa viagem pela história significa boas imagens invisíveis, ou seja, imaginadas, da história. A narrativa mesma, enquanto portadora de um mito atualizado,<sup>8</sup> conforme discutiremos a seguir, é imagem, uma vez que “o pensamento mítico, ou a importância do mito é, fundamentalmente, a importância do pensamento feito através das imagens” (VIEGAS, 1994, p. 97). Em oposição ao pensamento racional, abstrato, o pensamento capaz de elaborar (tanto no sentido de criar, como de reproduzir ou compreender) a narrativa mítica dá-se por imagens, pela concretude de imagens construídas, mas que jamais serão vistas. Em outras situações, o texto brinca com esse tipo de raciocínio, despertado pela narrativa mítica, quando cria personagens-espectadores que fazem observações risíveis de acordo com o que seria um padrão racional, abstrato, de raciocínio. Exemplo disso é quando o narrador reproduz o comentário de um menino a propósito de um jogo de palavras feito com seu nome:

Uma vez, estava conversando com uma criança:

- Qual é o seu nome? Antônio?! Gudônio de Gurrufônio de Maracutônio Xirin-gabutônio.  
Aí o menino arregalou os olhos e respondeu:  
– Eu sei dar cambalhota debaixo d’água! (MARQUES, 2005, p. 32)

Sem uma relação de causa e efeito esperada para a resposta, o comentário consiste na interpolação de uma imagem sonora do estapafúrdio. A resposta segue o mesmo caminho e será mais uma, entre tantas, do que poderia ser a sugestão da paisagem mítico-enigmática imaginada e sonorizada – “sendo uma história, cada um imagina a paisagem, os objetos de cena, os barulhos, as personagens” (MARQUES, 2005, p. 27) – para a história que é uma “cambalhota debaixo d’água” (MARQUES, 2005, p. 32).

Passada a introdução reflexiva à história, tem início a narrativa:

O planeta Terra estava ainda em formação – e a nossa história aconteceu exatamente nessa época.  
Um dia (e nada melhor que duas noites com um dia no meio), surgiu no planeta uma Árvore Nova. Os bichos rodearam a novidade, cheiraram, entreolharam-se, e resolveram enviar a Jaguacacaca para aprender o nome da fruta.  
Lá no início do mundo, antes de comer a primeira fruta da primeira árvore... (MARQUES, 2005, p. 27)

<sup>8</sup> O conceito de “mito atualizado” pode ser extraído da formulação que Jolles faz das “formas simples atualizadas”, uma vez que esse autor comprehende o mito como uma das “formas simples” e sua particularização em determinada narrativa como “atualização” (JOLLES, 1976, p. 47-48).

A narrativa situa-se num passado atemporal, no momento mítico da criação do mundo: “o mito surge com a questão das origens” (VIEGAS, 1994, p. 103). Forma (início da história) e conteúdo (início do mundo) casam-se. Ficamos sabendo, então, que vamos ouvir um mito, isto é, uma narrativa situada num passado atemporal, que pretende responder questões relativas às origens do ser humano e do que o cerca e, portanto, o intriga, e que é elaborada através de imagens invisíveis e sonoras. O mundo teria começado pelo som? [E por um som que, longe de uma ligação onomatopáica que ligaria referente, significado e significante segundo um modelo estruturalista, é construção fonológica complexa, significante rico e independente de um sentido, um som que é música, poesia: “gudanja de gurrunfanja de maracutanga xiringabutanja” (MARQUES, 2005, p. 28)]. Outra característica associada ao mito é sua elaboração, conservação e difusão oral, segundo as exigências do universo da oralidade. A história que será contada, embora tenha passado por uma elaboração da ordem da escrita na obra de Chico dos Bonecos (MARQUES, 2005), tem ocorrência registrada no sistema da oralidade, como exemplifica uma sua versão, intitulada “O Tico-tico Santantonho, o Canjonjo e a Laranja”, com que tivemos contato numa comunidade de Belo Horizonte (DIAS, 1994, p. 5).<sup>9</sup> Na história de Chico dos Bonecos, explicar-se-á como teria surgido uma nova espécie de fruta, como os animais a receberam e, às escondidas – brinquedo invisível dentro de brinquedo invisível –, como, em seu entender, se dá o processo de nomeação que confere existência à realidade. Ou, segundo a imagem utilizada no texto, como se dá o processo de nomeação (elaboração sonora) que torna a fruta comestível (visual e consumível):

Lá no início do mundo, antes de comer a primeira fruta da primeira árvore...

[...]

Por esse motivo serramatutivo,<sup>10</sup> a fruta da Árvore Nova – muitos e muitos anos depois – recebeu o nome de... Laranja. (MARQUES, 2005, p. 27, 32)

Quando ainda mal se percebe que tinha sido efetuada a mudança para o ambiente da narrativa, começa um discurso de distanciamento temporal – “O planeta Terra estava ainda em formação” (MARQUES, 2005, p. 27) –, mas esse distanciamento é traído por uma ruptura, em que o narrador faz menção à “nossa história” recém-anunciada. Dotada de função aparentemente contraditória, essa ruptura não chega propriamente a interromper o fluxo narrativo recém-começado, mas encadeia a história à reflexão anterior, relativizando o limite que parecia explícito entre presente da enunciação (real) e do enunciado (fictício). Esse elo é estabelecido pela presença de elementos de uma e de

---

<sup>9</sup> Os contos transcritos nessa publicação foram narrados por João Lopes e José Ângelo Ferreira, Tatas (ou Capitães Regentes) do grupo de Moçambique da Irmandade de N. S. do Rosário do bairro Jatobá, em Belo Horizonte, MG.

<sup>10</sup> Presença do sonoro na constituição do visível.

outra textualidade do real no trecho em questão: “a nossa história”, o material, “aconteceu exatamente nessa época”, o abstrato. A história como objeto de reflexão, objeto materializado, é a mesma história narrada, concretamente material enquanto seqüência sonora vocalizada, mas dificilmente visualizável como objeto. A brincadeira entre imaterial (invisível) e material (visível) continua, e o mesmo dar-se-á com o conteúdo da história: a fruta só se tornará visível (comestível) depois da sua materialização invisível (nomeação). Até que o nome seja efetivamente dado à fruta, nenhum dos dois é dotado de realidade completa: a fruta não está disponível para o uso dos bichos, e o nome, ainda sem objeto, não pode ser falado pelos bichos, sendo sempre cantado; “no canto, a linguagem serve para exaltar a potência da própria voz, ainda que sob pena de um obscurecimento do sentido” (ZUMTHOR, 2005, p. 71). Nesse caso, diríamos, o canto volta-se para a exaltação não tanto de uma potência da voz mas de uma potência da palavra, que tem valor, ainda que enquanto portadora de um sentido obscuro, independente de um referencial concreto.

Retomado o ambiente fictício da narrativa, segue uma série de acontecimentos nitidamente pertencentes a ela. A seqüência é interrompida depois de uma fala da personagem Estrela, colocada em destaque pela interrupção da fala do narrador proporcionada por ela:

– O nome da fruta é gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja.

Uma vez, estava numa praça empinando essa história para um grupo de crianças, adultos, bicicletas e passarinhos. E quando a Estrela falou “o nome da fruta é gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja” uma menina levantou a mão, com absoluta convicção, e anunciou:

– Maçã!

Voltando para a história. Onde estávamos? (“A Estrela acabou de responder”) Obrigado. (MARQUES, 2005, p. 28)

Nesse trecho reflexivo, é acrescentada outra forma de materialização da história: ela é pipa e, como pipa, não se conta, empina-se no ar. O elo com a narrativa e a justificativa da interrupção são dados pela repetição da fala da Estrela, contextualizada no ambiente concreto de outra contação. Implicitamente, retoma-se também a charada proposta no início, pois agora é dado que a fruta (que ao final será revelada o “brinquedo invisível” da charada, porque construída apenas no som *gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja*) não é maçã. A referência à participação da menina fica como permissão e estímulo novo à participação do público na história; a performance será também do público e não só do contador. O trecho é encerrado como algo “à parte”, separado definitivamente da história: “Onde estávamos? (‘A Estrela acabou de responder’) Obrigado”. Calada a dispersão da história, a narração recomeça do momento imediatamente seguinte àquele anterior à interrupção; o narrador, que tinha sido transformado em dois personagens em diálogo,

volta a assumir seu papel invisível, jogador escondido com o brinquedo escondido, a história.

Pouco adiante, há um trecho propositadamente ambíguo. Na narração oralizada, essa ambigüidade fica demarcada pela mudança gradual na voz do narrador. A Jaguacacaca volta com o nome da fruta, e sua resposta é destacada do corpo da narrativa, em discurso direto. No texto oral, esse destaque é realizado pela mudança de várias características da voz do contador. Com a voz trabalhada na forma atribuída à Jaguacacaca, ele diz: “O nome da fruta é gudanja panja franja esbarra esbanja arranha arranja. Errei erranja. O nome da fruta é gudanja panja franja canja”<sup>11</sup> (MARQUES, 2005, p. 28). Na seqüência, com uma voz que se altera progressivamente até retomar aquela da narração, o texto sai da fala da Jaguacacaca para um comentário exterior à narrativa:

O nome da fruta é gudanja panja franja esbarra esbanja arranha arranja. Errei erranja. O nome da fruta é gudanja panja franja canja. Canja? “É canja, é canja, é canja de galinha! Arranja outro bicho pra jogar na nossa linha!”.

O que significa isso? O nome virou um verdadeiro xis-bola-parafuso-guindaste! (MARQUES, 2005, p. 28)

Perdida no meio do som, a Jaguacacaca conclui, da mesma forma que a criança para quem lhe foi perguntado o nome, que, se tudo é estapafúrdio, a resposta deve ser estrambótica: xis-bola-parafuso-guindaste.

Até onde o texto pertence à personagem, a partir de onde ao narrador? Ou será essa uma terceira voz que se coloca? No texto escrito, uma divisão de parágrafos define o fim da fala da Jaguacacaca em “nossa linha”; o que vem em seqüência, não demarcado, é do narrador. Mas o “grito de guerra” traz consigo o coletivo e uma voz intermediária que não define sua origem: os bichos, o público, o narrador mesmo, a personagem ou, talvez, uma aproximação entre a reunião dos bichos em redor da sua narradora e a reunião do público em redor do narrador que traz a história do nome da fruta.

<sup>11</sup> É curioso verificar que o poeta mistura frases de sentido poético oscilante (a franja/ esbarra/ esbanja/ arranha/ arranja), onde a imagem poética criada sugere movimento de confusão. Os ecos sonoros (anja, arra, anja, anha, anja) concorrem para a perda do sentido da frase “a franja esbarra, esbanja, arranha e arranja”: temos o movimento de um franjado balançando. O poeta desenha a franja num estilo arrebicado e pretensioso – “franjado”, segundo o Dicionário Caldas Aulete (AULETE, 1986, p. 889). Esse caleidoscópio sonoro – foge o sentido, fica o som; fica o som, perde-se o sentido –, em um vai-e-vem que não se pode apreender (agarrar, senão admitindo a brincadeira), joga com a tradição popular (“A aranha arranha o jarro; o jarro arranha a aranha”) e constitui um autêntico *paidiá*. Nesse mesmo processo lúdico entra a expressão “Errei/erranja”, que evoca, divertidamente, uma outra: “– Errei! – Arranja!”. Assim, sucessivamente, Marques (2005) vai construindo com palavras muitos diabolôs (*dia* – através, *bolé* – jogar). Diabolô, brinquedo com o qual Marques lida durante toda a história, “consiste em aparar num cordão preso pelas pontas a duas varas uma espécie de carretel formado por dois cones opostos” (AULETE, 1986, p. 584). Na história, como na nomeação de “diabolô” para o brinquedo, há um jogo do sentido metafórico da palavra com o sentido sonoro (pois o som, ainda que desprovido de um significado próprio, tem significância). Marques, na contação, trabalha durante toda a história com o ato de separar e o de unir, um não existe sem o outro.

Esse trecho finaliza a primeira parte da história e pontua a confusão criada, o maior conflito do enredo. Segue, então, a narrativa, “diante daquela situação deveras cajumerélica [...]” (MARQUES, 2005, p. 29). Ou seja: o que ficou para trás é tomado como conjunto de acontecimentos, situação, a partir do qual sucederão as coisas daí em diante.

Na seqüência, um dos fios desse tecido invisível que põe no ar uma pipa começa a se trançar a outros, e teremos um segundo trecho de indefinição de vozes. O Jajabuti pede ajuda ao público para que sua voz chegue até a Estrela: “Acho que a Estrela não consegue me escutar. Vocês poderiam me ajudar? Ôôô Estrela, qual o nome daquela fruta nova que pipocou aqui na Terra?” (MARQUES, 2005, p. 29). O contador, aí, mais que no resto da narração, transforma-se num mediador entre a realidade concreta do público e a realidade fictícia do Jajabuti. A voz é do personagem, mas este só tem acesso ao público que ouve a história através daquele que a narra.

A interrupção seguinte realiza-se por outra estratégia. Estratégia dupla, aliás, que abarca simultaneamente a paralisação da cena – proposta explicitamente pelo narrador – e o fluir de um tempo que o público deve perceber como longo, como tempo de espera. Essa duplidade é a um só tempo contraditória e complementar, pois paralisação e fluência, rigorosamente, se opõem, mas não no caso da história estudada: durante o tempo de espera, efetuam-se mudanças na realidade do público, que pode perceber o fluir do tempo, mas a imagem que o público tem da cena da história, a do Jajabuti esperando a resposta da Estrela, não se modifica. Essa interrupção do fluxo da narrativa é que dará aos ouvintes da história a dimensão da espera do Jajabuti, sem, entretanto, fazê-los esperar. Acrescente-se a essa contradição-complementar uma estratégia espacial: o contador pula a fronteira do espaço cênico e diz “Lá está a nossa história”.

Realizada essa interrupção, o narrador repete a estratégia anterior de trazer à cena o contexto de outra contação, com nova interferência do público. Então, ele ensina a música com o nome da fruta aos ouvintes, para, a partir daí, envolvê-los como narradores auxiliares da história. O retorno à narrativa dá-se pela ruptura completa: “De onde eu saí? Pronto. Voltamos para a história exatamente na cena...” (MARQUES, 2005, p. 30). O retorno evoca a cena paralisada, que é alterada “seis meses depois”.

Depois de retomada a narrativa, só há mais uma interrupção: nela, o contador convida os ouvintes a participar efetivamente da contação, cantando com ele a música que lhes foi ensinada. Feito o convite, o próprio canto é encarregado de efetuar a mudança de ambiente, pois pertence à realidade concreta da contação e à realidade fictícia da história. De canto (espaço e delimitação geográfica – esquina, quina) do público, ele passa a ser o canto do Jajabuti (espaço, des-limitação geográfica e música fabricada pela voz),

conforme esclarece a seqüência da história. Essa (con)fusão de identidades e sentidos – linha cruzada de pipa ou telefone? – é a explicitação de algo que, em alguma medida, pertence ao universo da *performance*.

Quando, na poesia oral, quem a diz ou o cantor emprega o “eu”, a função espetacular da performance confere a esse pronome pessoal uma ambigüidade que o dilui na consciência do ouvinte: “eu” é ele que canta ou recita, mas sou eu, somos nós; produz-se uma impessoalização da palavra, que permite àquele que a escuta captar muito facilmente por conta própria aquilo que o outro canta na primeira pessoa. (ZUMTHOR, 2005, p. 93)

No final, estabelecendo um paralelo com o início da narração, o discurso reflexivo é retomado. Essa retomada é suavizada pela repetição de uma expressão da última frase da narrativa:

E para o espanto planetário o Jajabuti respondeu cantando:  
– Gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja.  
E o que aconteceu daí pra frente, do “espanto planetário” em diante? Daí pra frente... Haja cantoria!  
E acontece, também, que a história já está de bom tamanho. (MARQUES, 2005, p. 31)

O narrador propõe, então, uma questão sobre a história e reproduz as respostas de alguns ouvintes de outras situações, na mesma estratégia já utilizada anteriormente. A finalização, num movimento cílico, dá-se pela retomada da charada proposta no início, inclusive por sua repetição *ipsis litteris*. Antes de dar a resposta final ao desafio, o contador vai construindo um raciocínio, a partir da música, que leva à conclusão apresentada:

O “brinquedo invisível escondido” é uma brincadeira com palavras, uma mistura de língua secreta com trava-língua. A gente pesca a rima do nome e encaixa naqueles sons abracadabrantes. (MARQUES, 2005, p. 32)

A explicação entre a resposta cifrada<sup>12</sup> do oráculo – ou, nesse caso, do mito – e a pergunta cifrada da adivinha – ou da charada, melhor adequando o vocabulário ao do texto – torna necessário à sua resposta o domínio da “língua secreta”. Os novos conhecedores dessa língua serão aceitos no grupo do qual o narrador da história era o único representante, e esse conhecimento será demonstrado pela decifração da charada – adivinha, enigma ou oráculo.

Essa explicitação da “língua secreta” torna ainda mais evidente o uso, percebido ao longo de todo o texto, de onomatopéias, palavras híbridas, interjeições e neologismos cujo significado reside quase exclusivamente em sua configuração sonora/visual, abandonando o significado imediato da língua cotidiana. Essas

---

<sup>12</sup> A esse respeito, conferir Jolles (1976, p. 88-89, 116).

palavras, e muitas vezes sua repetição, assim como outras disposições dadas a elas, atribuem à fala ritmos e sons mais próximos da música que da fala cotidiana, próximos também, mais uma vez, da fala ritual oracular.

Enfim, o “brinquedo invisível”, o nome da fruta, é revelado. Mas agora, a resposta ao desafio pouco importa, porque, como ele mesmo encerra, “Fica mais fácil falar – mas é tão bom cantar” (MARQUES, 2005, p. 32). E fica o convite para que a música seja, digamos, “levada para casa”, como o que resta de mais concreto, como a história materializada e também como método de memorização. Essas estratégias, perceptíveis no texto escrito e na obra em CD, têm sua funcionalidade mais característica na performance ao vivo, em que o contato entre o contador de histórias e seu público é efetivo e a possibilidade de reprodução da obra está ausente, a não ser pela memorização, humana e falha. Em função dessa memória, a alusão final ao trecho cantado: quem se lembrar da música lembrar-se-á também da brincadeira.

“Encerrando essa longa e profunda pescaria”, vamos “amarra alguns barbantes ao redor das imagens que acabamos de debulhar” (MARQUES, 2005, p. 19) e indicar para quem brincou conosco até agora a leitura, a escuta ou a contemplação de *Muitos dedos: enredos*, de Francisco Marques.

## O jogo

*A bicharada novidadeira*

Chico dos Bonecos

Vou apresentar para vocês um brinquedo invisível. (“Ai ai ai. Tanto brinquedo visível e ele vai apresentar logo o invisível!?”) Ou seja: vou contar uma história – sendo uma história, cada um imagina a paisagem, os objetos de cena, os barulhos, as personagens.

E tem mais: dentro dessa história existe um outro brinquedo invisível escondido. (“Que coisa complicada! O brinquedo é invisível e ainda está escondido!?”) Nós vamos decifrar essa charada lá no final – se é que existe um final pra tudo isso que vem por aí.

Respirando profundamente... E boa imagem, quer dizer, boa viagem!

O planeta Terra estava ainda em formação – e a nossa história aconteceu exatamente nessa época.

Um dia (e nada melhor que duas noites com um dia no meio), surgiu no planeta uma Árvore Nova. Os bichos rodearam a novidade, cheiraram, entreolharam-se, e resolveram enviar a Jaguacacaca para aprender o nome da fruta.

Lá no início do mundo, antes de comer a primeira fruta da primeira árvore...

E lá se foi a Jaguacacaca, cinco sílabas e cinco “as”. Chegando no alto da montanha, perguntou:

– Óóó Estrela, qual o nome daquela fruta nova que pipocou aqui na Terra?

E a Estrela respondeu:

– O nome da fruta é gudanja de gurrunfanja de maracutanga xiringabutanja.

Uma vez, estava numa praça empinando essa história para um grupo de crianças, adultos, bicicletas e passarinhos. E quando a Estrela falou “o nome da fruta é gudanja de gurrunfanja de maracutanga xiringabutanja” uma menina levantou a mão, com absoluta convicção, e anunciou:

– Maçã!

Voltando para a história. Onde estávamos? (“A Estrela acabou de responder”) Obrigado.

A Jaguacacaca agradeceu e desceu cantando:

– Gudanja de gurrunfanja de maracutanga xiringabutanja.

De repente, de rompante, nesse instante de puf-puf, surge a MISTERIAVE Osa – e ela vai se aproximando, sobrevoando e cantando:

– Panja serramatutanja catibiribanja fifirififanja panja.

E assim, esvoalando, cantarolante, a Osa MISTERIAVE desapareceu do jeitinho que apareceu: de repente, de rompante.

Quando a Jaguacacaca tropeçou na sombra da Árvore Nova, a bicharada já estava lá, boquiaberta, novidadeira:

– Qual o nome da fruta?

E os cinco “as” respiraram profundamente:

– O nome da fruta é gudanja panja franja esbarra esbanja arranha arranja. Errei erranja. O nome da fruta é gudanja panja franja canja. Canja? “É canja, é canja, é canja de galinha! Arranja outro bicho pra jogar na nossa linha!”.

O que significa isso? O nome virou um verdadeiro xis-bola-parafuso-guindaste!

Diante daquela situação deveras cajumerélica, isbrogótica, a Murucututu, cinco sílabas e cinco “us”, esparramou a idéia na nova sombra:

– Que tal enviarmos o comadre Jajabuti?

Justamente o Jajabuti... Ah! O Jajabuti ficou tão feliz com aquela escolha, tão feliz ficou!, que resolveu fazer um discurso:

– Volto já já!

E lá se foi o Jajabuti andando pelo nosso planetinha. Em menos de uma semana, conseguiu escapulir da sombra da Árvore Nova. Seis meses depois, chegou no alto da montanha e soltou a especula-de-rodinha:

– Óóó Estrela, qual o nome daquela fruta nova que pipocou aqui na Terra?

Silêncio.

– Acho que a Estrela não consegue me escutar. Vocês poderiam me ajudar?

Óóó Estrela, qual o nome daquela fruta nova que pipocou aqui na Terra?

Silêncio.

Enquanto a Estrela não responde, vamos combinar o seguinte: vou paralisar a melosquênciá nessa cena, exatamente nessa cena. Em seguida, vamos sair

de dentro da história, aprender o nome da fruta e depois voltar pra dentro da história e ver como termina esse bafuá – se é que esse bafuá tem fim.

Pronto. Lá está a nossa história. O que estamos vendo ali? Qual o nome da nossa personagem?

Uma vez, estava numa sala de aula apresentando esse brinquedo para as crianças. Quando saí de dentro da história e perguntei “o que estamos vendo ali?”, um menino respondeu:

– Uma tomada!

Sempre desconfiei que existia uma tomada no início do mundo...

Voltando para a história. Onde estávamos? (“Voltar pra onde? Você saiu de dentro da história nesse minuto!”) Obrigado. Bem lembrado.

Então, vamos aprender o nome da fruta. Eu canto um pedacinho e vocês cantam em seguida. Respirando profundamente...

– Gudanja... De gurrunfanja... De maracutanja... Xiringabutanja...

Está ficando bom – e vai ficar melhor. Vamos dividir os ouvintes em duas turmas. Este grupo canta os dois primeiros pedacinhos:

– Gudanja de gurrunfanja.

Aquele grupo, os dois últimos pedacinhos:

– De maracutanja xiringabutanja.

Chegou a hora de costurar os quatro pedaços e cantar o nome completo:

– Gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja.

Beleza! Quem diria? O que parecia impossível virou cantoria. Merecemos uma salva de dedos.

Agora, vamos voltar pra dentro da história e ver como termina esse trololó – se é que esse trololó tem fim.

De onde eu saí? Pronto. Voltamos para a história exatamente na cena...

Seis meses depois, a Estrela respostou:

– O nome da fruta é gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja.

O Jajabuti agradeceu e desceu cantando:

– Gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja.

Sendo o Jajabuti um bicho muito calmo, tranquilo, paciente – parente que é da Tartaruga – ele cantava um pouco mais jajabutisticamente:

– Gudanja

de gurrunfanja

de maracutanja

xiringabutanja.

De repente, de rompante, nesse instante de puf-puf, surge a MISTERIAVE OSA – e ela vai se aproximando, sobrevoando e cantando...

Vamos combinar o seguinte: eu saio por aí cantando a musica da OSA MISTERIAVE e vocês cantam a música do Jajabuti. Prontecor terereco? Vou contar de “um” até “já”. Atenção. Um, dois, três e já!

– Gudanja de gurrunfanja panja serramatutanja de maracutanja catibiribanja xiringabutanja fifirififanja panja gudanja...

E assim, esvoalando, cantaroçante, a MISTERIAVE OSA desapareceu do jeitinho que apareceu: de repente, de rompante.

Seis meses depois, o JAJABUTI mergulhou na sombra da Árvore Nova. E a bicharada novidadeira sapecou a pergunta:

– Qual o nome da fruta?

E para o espanto planetário o JAJABUTI respondeu cantando:

– Gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja.

E o que aconteceu daí pra frente, do "espanto planetário" em diante? Daí pra frente... Haja cantoria!

E acontece, também, que a história já está de bom tamanho. Na minha opinião, ela poderia, muito bem, terminar por aqui, mas... E a vontade de continuar imaginando?

Por exemplo... Por que essa tal de MISTERIAVE OSA vivia sobrevoando o caminho dos bichos? O que vocês imaginam?

Já escutei, de um menino, a seguinte explicação:

– Deu linha cruzada. A OSA MISTERIAVE fazia parte de outra história.

Certa vez, uma menina arquitetou esse argumento: A MISTERIAVE OSA não suportava aquela musiquinha entojada. Ela queria alguma coisa mais dançante: Panja Serramatutanja Catibiribanja Fifirififanja Panja.

Antes de terminar o interminável, quero relembrar a charada inicial. Vocês se lembram?

E tem mais: dentro dessa história existe um outro brinquedo invisível escondido. ("Que coisa complicada! O brinquedo é invisível e ainda está escondido?")

Encontraram? Desconfiaram?

Então, vamos descobrir juntos. Por exemplo: o meu apelido é Francisco e o meu nome é Chico. Chico?! Gudico de Gurrufico de Maracutico Xiringabutico. Hâh! É a música do JAJABUTI!

Por favor, qual o seu nome?

Rosângela?! Hâh! Gudângela de Gurrufângela de Maracutângela Xiringabutângela. Será possível?

Por obséquio, o seu nome?

Gabriel?! Hâh! Gudel de Gurrufel de Maracutel Xiringabutel.

Pescaram o segredo?

Uma vez, estava conversando com uma criança:

– Qual o seu nome? Antônio?! Gudônio de Gurrufônio de Maracutônio Xiringabutônio.

Aí o menino arregalou os olhos e respondeu:

– E eu sei dar cambalhota debaixo d'água!

Continuando as descobertas... Onde estávamos? ("Estamos tentando terminar o interminável"). Obrigado.

Qual o seu nome, por obséquio?

Janaína?! Pina Serramatutina Catibiribina Fifirififina Pina. Hâh! A mesma coisa – só que diferente. É a música da Misteriave Osa.

Decifraram a charada?

O “brinquedo invisível escondido” é uma brincadeira com palavras, uma mistura de língua secreta com trava-língua. A gente pesca a rima do nome e encaixa naqueles sons abracadabrandes. Abracadabrandes?! Hâh! Pantes Serramatutantes Catibiribantes Fifirififantes Pantes.

Por esse motivo serramatutivo, a fruta da Árvore Nova – muitos e muitos anos depois – recebeu o nome de... Laranja.

Ainda bem que mudaram o nome da fruta. Já pensou? Chegar na feira e pedir “uma dúzia de gudanja de gurrunfanja de maracutanja xiringabutanja”?

É... Fica mais fácil falar – mas é tão bom cantar. Já estou com saudade daquela musiquinha. Como é mesmo?

## Abstract

The purpose of this paper is to make a systematic analysis of playful theoretical proposals developed in the text “A bicharada novidadeira”, from the book **Muitos dedos: enredos**, written by Francisco Marques (Chico dos Bonecos), an artist and educator from Minas Gerais, Brazil. Following theoretical suggestions of the text, it focuses on the story as a game played by the narrator and the audience/listeners/readers, as a mythical or oracular answer to the intriguing sense of the world, or else as an enigma whose answer is available just to those initiated into its secret language, the poetic word. The analysis concentrates on the complex relation between narrator and audience, through media such as the CD and the book, or in live performance.

**Key words:** Chico dos Bonecos; Game; Myth; Storytelling; Performance.

## Referências

- AGAMBEN, Giorgio. Elogio de la profanación. In: AGAMBEN, Giorgio. **Profanaciones**. Tradução de F. Costa e E. Castro. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2005. p. 95-119.
- AULETE, Caldas. **Dicionário contemporâneo da língua portuguesa**. 5. ed. Rio de Janeiro: Delta, 1986.
- BARTHES, Roland. Texto (teoria do). In: BARTHES, Roland. **Inéditos**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. v. 1, p. 261-289.

- DIAS, Eugênia. Os falares de Angola da Irmandade do Rosário de Belo Horizonte. **FUNDAC Informa**, Belo Horizonte, edição especial, p. 5, 1994.
- JOLLES, André. **Formas simples**: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso memorável, conto, chiste. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.
- LIDELL, H. G.; SCOTT, R. **A Greek-English lexicon**. Oxford: Clarendon Press, 1968.
- MARQUES, Francisco (Chico dos Bonecos). **Muitos dedos**: enredos; um rio de palavras deságua num mar de brinquedos. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- PAVIS, Patrice. Mise en abyme. In: PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999. p. 245.
- PLATONE. **Tutte le opere**: Minosse, Leggi, Epinomide, Lettere. Roma: Grandi Tascabili Economici, 1997.
- VIEGAS, Sônia. Mito: pensar por imagens. In: ANDRADE, Mônica V.; COSCARELLI, Tânia C. (Org.). **Mito**. Belo Horizonte: Núcleo de Filosofia Sônia Viegas, 1994. p. 93-111. (Caderno de Textos, n. 2).
- ZUMTHOR, Paul. **Escritura e nomadismo**. Tradução de J. Pires Ferreira e Sônia Queiroz. Cotia: Ateliê Editorial, 2005.

